
CONSOLAS.COM
LA REVISTA DE TU BLOG DE VIDEOJUEGOS
número 06_marzo 09


Gurú Espiritual
Arnau Sans
Redactor Jefe
Dani Rodríguez
Redactores
Juan Pablo Díaz
Rodrigo González
Ruben Darío Ortiz
Dan Quesada
Daniel Mora
Diseño Gráfico
Ester Benedit
Diseño Original
Beatriz Guirado

Marzo ha sido uno de esos escasos meses en los que se alinean los astros y el mercado de videojuegos se revoluciona sobre sus tres pilares: Cantidad de lanzamientos, Calidaad de juegos y Diversidad de géneros. Me atrevo a decir que todos los jugones, independientemente de su plataforma y género favorito ha tenido la tentación de comprar algún juego.
No es para menos: Para los amantes de la acción, Ninja Blade, GTA Chinatown Wars, Resistance Retribution y Mad World; para los que prefieren la estrategia, el increíble Empire Total War; para los amantes de los altos vuelos y la simulación, Tom Clancy's HAWX; para los que prefieren el juego desenfadado, Patapon 2 y Aquapanic; para los nostálgicos de lo Retro, SEGA Mega Drive Ultimate Collection; e incluso para el olvidado pero glorioso género de la aventura gráfica, A Vampyre Story. ¡Menudo mesecito!



< leyenda para descifrar el código de esta revista />











Ninja Blade



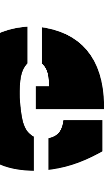
LA HISTORIA DE NINJA BLADE NO DEJA DE SER LA MANIDA VERSIÓN, MIL VECES CONTADA, DE LA INFECCIÓN PROVOCADA POR UN VIRUS QUE CONVIERTE A LOS MORTALES EN UNA SUERTE DE ZOMBIES CON PODERES MUTANTES. EN ESTE CASO, DICHA INFECCIÓN ARRANCA EN UN FUTURO PRÓXIMO EN TOKYO, DONDE NUESTRO PROTAGONISTA TRATA, JUNTO A UN GRUPO DE EXPERTOS LUCHADORES, DE HACER FRENTE A LA INFECCIÓN. A PARTIR DE AQUÍ LA HISTORIA SE DESATA EN UNA FRENÉTICA CONSECUCIÓN DE PELEAS, PERSECUCIONES Y JEFES FINALES QUE ESTARÁN SALPICADAS DE VÍDEOS QUE HARÁN DE HILO CONDUCTOR PARA LA INTRA-HISTORIA DEL PERSONAJE, QUE MUCHO TENDRÁ QUE VER CON LO QUE LE ESTÁ PASANDO AL MUNDO.

Para hacer frente a esta terrible amenaza contaremos con diversas armas, cada una de ellas con un estilo muy marcado, y que servirán para situaciones muy diversas; desde las cuchillas gemelas, rápidas como el viento, hasta la espada derritepiedras, capaz de mellar el caparazón o la armadura más gruesa, pasando por la polivalente espada mataoni.
Dispondremos además de la ayuda de un especial shuriken, que mediante técnicas ninjutsu que iremos aprendiendo a lo largo del juego, podremos dotarle de la fuerza del viento o del fuego, por ejemplo, permitiéndonos sortear situaciones que de otra forma no podríamos superar.



Todas estas técnicas y armas podrán ser mejoradas a lo largo del juego por medio de los Puntos de Sangre, pequeñas esferas rojas que emanarán de los cuerpos inertes de nuestros enemigos una vez hayan sido derrotados, y que a modo de dinero nos servirán para aumentar los niveles de las armas o técnicas que decidamos. Nada nuevo, pero sí un aliciente más para hacerse con este juego, ya que le da la profundidad necesaria para no convertirse en un simple mata-mata sin mayor





interés. A pesar de lo que pueda parecer, la mecánica del juego resulta sorprendentemente variada, ya que los momentos de acción estándar serán los menos, y entre ellos se intercalarán fases de acción por eventos (en las que tendremos que acertar las teclas que se nos van pidiendo en un tiempo limitado), fases de torreta (casi siempre a bordo de algún vehículo), jefes finales, y vertiginosas persecuciones.

Habiendo dejado claro que la jugabilidad consigue allanarnos el camino hacia la diversión que todo juego pretende para el usuario, podemos pasar al apartado técnico en el que Ninja Blade no consigue destacar en ningún caso. Si bien la captura de movimientos, que otorga a nuestro personaje un buen numero de acrobacias variadas, es lo más conseguido a nivel técnico, debemos destacar algunas de las texturas presentadas en la representación de los escenarios como uno de los lastres gráficos que arrastra el juego desde el inicio, dando un aspecto gráfico general algo plano y falto de detalles.

De igual forma, y a pesar del uso del archiconocido motor de colisiones Havok, el juego presenta unas físicas de lo más exageradas, en las que comprobaremos cuan fácil es destrozar un contenedor metálico con una espada, como si de papel se tratase. Prácticamente todos los objetos que encontremos a lo largo de nuestra aventura se comportará físicamente como si estuviese hecho de cartón, cosa que resta realismo al conjunto. Por terminar con el apartado técnico, destacar el trabajo realizado con el sonido, que sirve de perfecto compañero de viaje para un juego tan cargado de efectos, monstruos impensables y épicas batallas.

Sin duda estamos ante un juego imprescindible para los amantes del género, que encontrarán en él gratos recuerdos a pasados títulos de acción y una jugabilidad muy bien ajustada, al igual que su dificultad.


_RODRIGO GONZÁLEZ









Empire Total War

EMPIRE: TOTAL WAR TOMA COMO PARTIDA EL SIGLO XVIII: ESTAMOS EN LOS ALBORES DE LA FORMACIÓN POLÍTICA DEL NUEVO MUNDO, CON GRANDES IMPERIOS QUE PUGNAN POR RESISTIR EL PASO DE LOS SIGLOS Y OTROS QUE EMERGEN CON LA FUERZA IMPARABLE DE SUS MASAS. A NIVEL DE HARDWARE, EL JUEGO REPRESENTA UN SALTO CUALITATIVO Y TECNOLÓGICO DE CASI CUATRO AÑOS, ES NORMAL QUE LOS REQUISITOS PARA JUGARLO CON SOLTURA SEAN MÁS ELEVADOS QUE EN EDICIONES ANTERIORES. SIN EMBARGO, QUEDA LA SENSACIÓN DE QUE QUIZÁ EL MOTOR DE ETW ESTÉ MENOS OPTIMIZADO QUE EL DE OTROS TOTAL WAR, QUE CON MENOS DABAN MÁS.
UNA VEZ ACLARADO ESTO, ETW HACE GALA DE UNOS GRÁFICOS POCAS VECES ALCANZADOS EN OTRO JUEGO DE ESTRATEGIA.





La banda sonora mantiene un nivel correcto dentro del producto, aunque lo mejor son los sonidos de la batalla. Los cañones de nuestras galeras de guerra harán que tengamos que bajar el volumen de nuestro equipo, o nuestros padres o parejas nos declararán la guerra. Quizá la banda sonora de Medieval Total War 2 era más épica o estaba mejor escogida, echamos de menos un poco más de... grandiosidad en la música de ETW, pero, nadie es perfecto.

Como siempre en la saga, el juego se divide entre el modo por turnos y el modo a tiempo real. En el modo por turnos, llevamos a cabo la gestión militar, económica y diplomática de nuestra nación mientras que en el modo a tiempo real se llevan a cabo las acciones militares, ya sean por tierra o por mar. En el modo por turnos, el mapa del mundo ha crecido ostensiblemente, siendo divido en tres grandes teatros de operaciones: Europa, India y América. Dentro de este modo, organizaremos nuestras tropas, crearemos nuevas, moveremos nuestros agentes, etc. Es aquí, en este modo, cuando debemos llevar a cabo la parte quizá más importante del juego: la gestión.

En ETW ahora no sólo debemos cuidar de las ciudades, también debemos vigilar el desarrollo económico de las zonas que dominamos, pobladas de granjas o fábricas que nos aportarán un gran beneficio.

La tecnología será necesaria para desbloquear muchas de las mejoras que deberemos tomar, tecnologías que estarán divididas en tres apartados, siendo uno únicamente para el desarrollo militar. Por ejemplo, deberemos investigar la

Esas moles
son un

tecnología indicada para habilitar a nuestras tropas formar en diferentes posiciones o poder usar bayonetas en los mosquetes. En este mismo modo, estarán presentes los menús de la diplomacia y tecnología entre otros. La diplomacia es un punto que debe mejorarse en la IA de ETW, puesto que no siempre las reacciones de la CPU son las que cabría esperar. Esto que puede parecer trivial no lo es, es posiblemente uno de los aspectos más difíciles para cualquier desarrollo, la prueba es que los parches casi siempre se crean para mejorar la IA. En el mapa tendremos a nuestra disposición los agentes, personajes con características propias (sacerdotes católicos, gentilhombres, etc) que podremos usar como mejor nos convenga. Desde el panel diplomático, podremos entablar negociaciones, declarar guerras o crear y eliminar alianzas.



En cuanto al modo táctico en tiempo real, la novedad son las batallas marítimas como no podía ser de otra forma. Estas destacan por su complejidad y su diversión. No resulta nada fácil ser un buen almirante, hemos de estar atentos al tiempo, al velamen de nuestra embarcación y al movimiento general de la escuadra.
No hace falta decir que, cuantos más barcos en escena, mayor dificultad. Esas moles inmensas de madera son un manjar espectacular para nuestros ávidos ojos en busca de épica y emoción, incluso podemos ver a los desafortunados marinos tirándose al mar en caso de naufragio. Otro acierto más de CA, esta novedosa inclusión de las batallas marinas en la saga TW.



Quizá el enemigo posea la tecnología que le permita elaborar tácticas más eficaces dado que su tecnología militar es más avanzada. Y eso es algo inmejorable. Porque no podemos perdernos en reformas económicas que abarquen años sin perder la comba de los descubrimientos militares o industriales. Hemos de equilibrar la balanza, y esto se verá luego en el campo de batalla. Por el contrario, hemos detectado algunos fallos en la IA de las unidades enemigas, que seguramente serán solventados con el lanzamiento de nuevos parches. Recordamos que para jugar a ETW necesitamos conexión a internet, puesto que ETW viene con el sistema Steam antipiratería. Algo que ha levantado polémica, pero que es totalmente legítimo como herramienta aplicable por la compañía.

_RUBÉN DARÍO ORTIZ

s inmensas de madera
n manjar para
nuestros ávidos ojos
en busca de
épica y emoción



PASA CON LAS PELÍCULAS, PASA CON LOS VIDEOJUEGOS, ES INEVITABLE. PARAFRASEANDO A YODA, PODRÍAMOS DECIR QUE EL ÉXITO LLEVA A LA SECUELA Y LA SECUELA... ¿AL LADO OSCURO? PUES DEPENDE. TENEMOS CASOS DE SECUELAS INFAMES Y CASOS DE SECUELAS DECENTES. TAMBIÉN SE PUEDEN DIVIDIR DE OTRA FORMA: SECUELAS ROMPEDORAS Y SECUELAS FIELES. PATAPON 2 PERTENECE EN AMBOS CASOS A LAS SEGUNDAS CATEGORÍAS.

Y es que esta aventura de los bichitos más bélicos y marchosos de PSP no hace sino beber exactamente de las mismas fuentes que la primera. ¿Ventajas? Que, tocando casi las mismas teclas, será difícil hacerlo mal. ¿Inconvenientes? Que la originalidad no es ya sino un lejano recuerdo. Pero como somos gente positiva, vayamos con lo nuevo.

En primer lugar, los modos de dificultad. Tres niveles en los que difícilmente nos quedaremos sin encajar. Además, contaremos con misiones a modo de tutoriales, ideales para quienes aún no conozcan la mecánica del juego y tengan problemas con seguir el ritmo del tambor. En segundo, mayor variedad de todo: de movimientos, de personajes, de escenarios... Patapon 2 se enriquece a base de profundizar en la estrategia. Por ejemplo, con la aparición de una nueva raza Patapon como es el Héroe, una especie de superpatapon que



nos hará la vida más fácil. Un líder en toda regla, totalmente personalizable tanto en el modo para un solo jugador como para varios.

Evidentemente, también contaremos con nuevas combinaciones de teclas, nuevos ritmos que nos harán estar más pendientes que nunca de la genial música del juego, intentando coordinar dedos y oídos... Los escenarios también serán más ricos en matices, de manera que en global el componente estratégico está potenciado. Pero a buen seguro que la novedad más jugosa está en los modos de juego. La opción de echar un patapon en modo cooperativo (hasta cuatro jugadores) es lo mejor que le podía pasar a la saga

Y... bueno, en general todo es más grande. Los jefes finales serán no sólo enormes sino más difíciles de derrotar. El número de niveles supera los 60, y tendremos casi medio millar de ítems para coleccionar. Técnicamente es continuista; si acaso, más pulido en lo gráfico, pero con el sello Rolito como principal carta de presentación. Y el sonido... pues eso, un festival de patas y chakas... y fevers, a cargo del músico Kenmei Adachi. Como último dato, recordad que el juego está disponible, además de en el clásico formato UMD, vía descarga a través de Playstation Store

_DANI RODRÍGUEZ



HAW

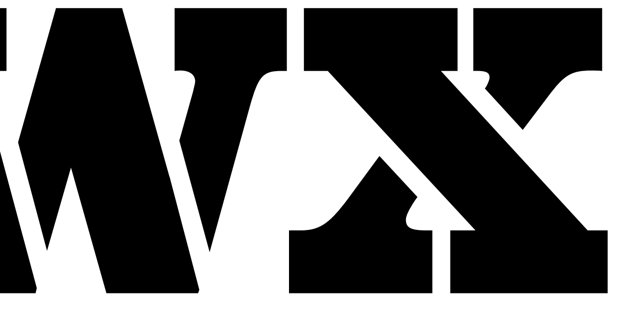




UBISOFT RETOMA LAS LICENCIAS NACIDAS DE LA IMAGINACIÓN DEL ESCRITOR ESTADOUNIDENSE TOM CLANCY PARA ADENTRARSE EN LOS CIELOS. ARCADE AÉREO (EL QUE BUSQUE SIMULACIÓN PURA Y DURA YA ESTÁ AVISADO) QUE NOS DARÁ UNAS BUENAS HORAS DE JUEGO, TANTO EN EL MODO CAMPAÑA COMO EN LAS OPCIONES MULTI-PLAYER. DESPEGAMOS...

Si nunca has tenido la ocasión o las ganas de iniciarte en el mundo de los videojuegos de aviación, HAWX es una gran ocasión. El título de Ubisoft aúna acción con tics clásicos del género, con una aceptable curva de dificultad que podremos modificar en base a la activación/desactivación de las ayudas que se nos ofrecen. El modo campaña se nos presenta en forma de misiones. Como soldados de fortuna contratados por una empresa de seguridad privada, deberemos afrontar los retos y misiones que se nos asignen. Así, por ejemplo, uno de nuestros primeros cometidos será defender una refinería en pleno desierto magrebí del ataque de un arsenal enemigo, formado por cazas, helicópteros y tanques. En función del grado de éxito logrado, obtendremos puntos de experiencia, que nos permitirán escalar en los 40 niveles existentes. A la par que esto, iremos desbloqueando mejoras: nuevos aviones (hay 60 diferentes), tipos de munición, etc.

Tom Clancy's







Tal y como revela la propia Ubisoft en nota de prensa, el sistema de pilotaje y combate se basa en el ERS (Enhanced Reality System), columna vertebral de la experiencia de vuelo de HAWX: radares y un detector de misiles, un sistema anti-choque, un sistema de control de daños, un sistema de mapas tácticos y de información relevante, y un sistema de control de la trayectoria de las armas.

A medida que vayamos cogiendo confianza, podremos prescindir de estos elementos en mayor o menor medida. En el multijugador, podremos combinar el cooperativo en campaña con los enfrentamientos cara a cara, en general poco profundos.

Llegados aquí, hay que reconocer que el punto que más patina en HAWX es el apartado gráfico. Ubisoft ha recreado bien los escenarios, vastos y detallados, pero todo lo bien que lucen desde la altura normalmente queda empobrecido al acercar nuestro morro a tierra. Los aviones, sin entrar ya en temas de realismo, están bien perfilados, pero las texturas están demasiado pronunciadas. La iluminación cumple, con unos efectos que irán alterándose al ritmo de nuestros movimientos, mientras que la música, los FX y, sobre todo, el doblaje están en un nivel superior. El trabajo de adaptación es encomiable.

_DANI RODRÍGUEZ



MUCHO HA DADO QUE HABLAR LA NUEVA ENTREGA DE RESIDENT EVIL. QUE SI EL CONTROL ESTABA ANTICUADO, QUE SI SE HABÍA PERDIDO LA ESENCIA DE LAS ANTERIORES ENTREGAS, QUE SI ERA UN RE 4,5... BLA, BLA, BLA... TODO ESTE TIPO DE COMENTARIOS HA HECHO QUE YO, PERSONALMENTE, ME ACERCARA AL JUEGO CON MUCHO ESCEPTICISMO. PERO LO CIERTO ES QUE NO ES HASTA QUE TE PONES A JUGAR CUANDO TE DAS CUENTA SI EL JUEGO MERECE LA PENA. Y RESIDENT EVIL 5 MERECE LA PENA.

Los protagonistas de esta entrega son Chris Redfield y Sheva Alomar, miembros de BSAA, lo cual le da la excusa perfecta a Capcom para introducir en la saga el tan de moda modo cooperativo. Sí, en RE Outbreak también era necesario cooperar, pero no son el mismo tipo de juego, a parte de que no formaba parte de la saga central de juegos. Si tenéis la oportunidad de jugarlo con un colega a pantalla partida o via online, no dudéis en hacerlo. El juego gana muchos enteros, además si no jugamos con un amigo la consola se encargará de controlar a Sheva, que es una derrochadora innata de balas y hierbas de vida, en ocasiones de forma tan exagerada que te dan ganas de gritar: "¡Niñaaa! ¡Que hay crisis! ¡No me gastes tantas balas!"...

Gráficamente el juego es una auténtica delicia: entornos muy bien detallados, texturas más que decentes, siempre vemos en nuestro personaje las armas que llevamos encima, el diseño de los personajes está muy logrado, los efectos de luz muy trabajados (en ocasiones la luz del sol africano llega a molestar bastante a la hora de apuntar), enemigos finales repugnantes y de tamaño considerable, a la antigua usanza, etc.


ident
Evil
5




Pero que esté tan bien gráficamente tiene una explicación, y es que los escenarios son completamente cerrados, y por lo tanto será imposible perderse en la aventura. Hay escenarios medianamente grandes, pero ninguno nos dará un gran quebradero de cabeza. Esto, unido a la falta absoluta de puzzles, marca de la casa en anteriores entregas, hace que la dificultad se haya rebajado en exceso.

Los distintos escenarios que recorreremos son de una amplia variedad, al igual que las diferentes situaciones que propone el juego, que harán que no nos aburramos en ningún momento. Por cierto, a parte de las pantallas a pie, hay alguna que otra

No dudéis en jugarlo con un colega a pantalla partida o via online

a lomos de una lancha motora y sobre un jeep que cortan por completo la respiración por lo estresantes y divertidas que pueden llegar a ser. Pasamos a la tan ida y traída jugabilidad. Sí, Resident Evil 5 peca de continuista y de no aportar nada al control de la saga. Se ha quedado exactamente igual que el control de RE4 hace unos 4 años. La mayor queja de todas: el no poder moverte mientras apuntas. ¿De verdad es esto algo tan alarmantemente malo? Hombre, pues sí que es verdad que en Capcom se podrían haber trabajado un control más acorde con la época en la que estamos, pero vaya tampoco es para poner el grito en el cielo como se ha hecho en algunos medios...

Y luego tenemos los extras: archivos a desbloquear, figuritas de los personajes para ir comprando con los puntos que vayamos haciendo en la historia principal, dos trajes extras para cada personaje, el modo mercenarios para cuando acabemos el juego por primera vez, 30 emblemas de la BSAA muy bien escondidos durante todo el juego, etc. Vamos, que tenemos para unas cuantas horas. Y si queremos tener más opciones, siempre podemos descargar los nuevos modos online que Capcom ya ha anunciado. Aisss, cómo les gusta a algunas compañias sacarnos la pasta en esta generación.

En definitiva, que ni el juego es tan corto, ni el control tan malo, ni se pierde tanto la esencia de RE (ya se había perdido en el anterior). RE5 es un juego muy entretenido, con una producción técnica impecable. Quizás es demasiado continuista en algunos aspectos y debería haberse prestado más a algún tipo de evolución jugable, pero lo que nos ha llegado os aseguro que es divertido de jugar, sobre todo si tenéis alguien con quien compartir la aventura.

_DAN QUESADA





Mad World

MADWORLD ES EXAGERACIÓN. ES LA EXAGERACIÓN DEL MINIMALISMO GRÁFICO, ES LA EXAGERACIÓN DEL CONCEPTO DE BEAT'EM UP, ES LA EXAGERACIÓN DE LA CRÍTICA SOCIAL, SIEMPRE Y CUÁNDO QUERAMOS ACEPTAR QUE EL JUEGO CONLLEVA UNA CRÍTICA SOCIAL, Y EN DEFINITIVA ES LA EXAGERACIÓN DE LA VIOLENCIA GRATUITA, EL LENGUAJE OBSCENO Y ALGUNAS COSAS MÁS QUE VARIOS LITROS DE SANGRE VERTIDOS ANTE MIS OJOS ME HAN HECHO OLVIDAR. AH, POR CIERTO: TAMBIÉN ES UN GRAN JUEGO.

En MadWorld seremos Jack, un tío al que sacarle un sonrisa será tan complicado como partirle la cara. Una bestia con una motosierra adherida al brazo derecho. Angelico... La acción de MadWorld tiene lugar en Varrigan City y alrededores. La ciudad ha sido tomado por una especie de grupo terrorista, que la ha transformado en un gigante plató de televisión en el que se desarrolla un único programa: DeathWatch.

DW es un reality-show en el que los concursantes, en lugar de matarse a gritos, tienen que matarse a secas. Da igual el cómo, la cosa es matarse. Puede ser a puñetazos, con una motosierra en el caso de Jack, ensartando al enemigo en alguna de las numerosas zonas de pinchos, tirándolo a la vía del tren... Creedme, hay muchas, muchas formas de matar en MadWorld. Y deberás conocerlas a fondo, porque de ello depende que progreses con menor o mayor acierto.

La mecánica es la siguiente: entrarás a participar en el juego apadrinado por un misterioso hombre. Su portavoz, el Agente XIII, te explicará las normas del juego a modo de tutorial. Pronto veremos que a Jack no le motiva la escabechina que tiene lugar en la ciudad, ni los 100 millones de premio para el ganador de DeathWatch, sino otras cosas...

Superado el tutorial, entramos de lleno en la mecánica principal, que consiste en superar las fases varias. Se trata de escenarios más o menos grandes, en los que sobran enemigos. Matándolos obtendremos puntos, y aquí es donde entra una de las máximas del juego: mata creativamente. Es decir... ¿para qué echar mano de la motosierra si puedes usar ese neumático para inmovilizar, arrancar la señal de tráfico del suelo y clavársela en el cabeza y aprovechar que aún respira para ensartarlo repetidas veces en la zona de pinchos?

Eso es matar creativamente, eso son muchos puntos, eso es MadWorld... Hipérbole en estado puro, posiblemente el juego más violento al que jamás haya jugado. Los puntos

de nuestro marcador se irán acumulando y con ellos desbloquearemos en cada nivel minijuegos y la pelea contra el jefe final, entre otras cosas.

Técnicamente, MadWorld también tiene sus hipérboles, las comentábamos en la entradilla. Blanco y negro, ¿puede haber algo más insultante en la era de PhysX, del Blu-ray, de...? Que no os engañe. Las imágenes, los vídeos... quizá queden raros vistos en monocromo. Pero creo que la elección ha sido acertada. Por tres motivos. Uno: el toque cómic (Sin City está en la mente de todos) aleja a MadWorld de la realidad, factor que le conviene; dos: el blanco y negro tapa las vergüenzas de Wii; y tres: el apartado gráfico está totalmente al servicio de la narrativa. Por otro lado, si bien en primera instancia el juego parecía algo confuso, con poco contraste y capacidad para distinguir personajes, elementos del escenario, etc, lo cierto es que visto en pantalla y en movimiento no hay ningún problema. Realmente, me pica la curiosidad por saber cómo luciría MadWorld en PS360...

El juego está algo limitado en cuanto a modos de juego: aparte del principal tendremos un multijugador muy sencillito, basado en los minijuegos (BloodBath). ¿Qué son? La propia traducción lo explica: baños de sangre. Se trata de una escabechina contrarreloj en la que tendremos que matar a cuantos más enemigos mejor. Siempre están explicados y presentados por The Black Baron, un friki que se autodenomina Obispo del Sufrimiento y que inevitablemente acaba sacrificado por su azafata a cada nivel. Un gran personaje...

_DANI RODRÍGUEZ





Resistance
Retribution

GRÁFICAMENTE PSP VUELVE A DEMOSTRAR QUE ES LA CONSOLA PORTÁTIL MÁS POTENTE DEL MERCADO, LE PESE A QUIEN LE PESE. EL MOTOR GRÁFICO DE ESTE RESISTANCE, SIMILAR A LO VISTO EN SYPHON FILTER, LUCE MUY BIEN. ABREVIANDO: NOS ENCONTRAMOS CON UN TÍTULO CON UNAS CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS SOLO VISTAS HASTA AHORA EN GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS.

El control del juego ha sido implementado a las mil maravillas. El stick analógico izquierdo se encargará de controlar a nuestro héroe mientas los cuatro botones derechos serán para controlar la cámara y apuntar. A todo esto se le añade un sistema de coberturas más que decente, muy parecido a lo visto en juegos como Uncharted: sólo con acercarnos a la pared en cuestión nuestro héroe se pondrá tras ella. En el apartado sonoro estamos ante un gran doblaje, completamente en castellano. También cumplen los efectos de las armas, similares a lo oído en las dos partes respectivas de Playstation 3, e incluso la banda sonora que escucharemos con tonos militares.

Caso aparte es su conectividad con Playstation 3. Si poseemos Resistance 2 en la consola de sobremesa de Sony podremos conectar ésta a nuestra PSP y entraremos en dos modos opcionales, Infectado y Retribution Plus. El primero nos meterá de lleno en cómo habría sido la historia si nuestro héroe hubiera estado infectado por el virus Quimera, y habrá algunos cambios argumentales poco importantes. El segundo modo nos permitirá controlar a nuestro jugador en nuestra PSP con el Dual Sock de PS3 por lo que tendremos tanto vibración como un control más efectivo. El multijugador online, con hasta ocho jugadores, con los clásicos modos Capturar la bandera, Deathmach, etc., funciona correcto, sin ningún lag y con una facilidad pasmosa para encontrar partidas.

Quizá lo peor del juego es que estamos ante un título bastante sencillo: no nos será difícil enzarzarnos en batallas contra enormes quimeras quedando a merced de las balas y derrotarlas sin cubrirnos... Además, la IA de los enemigos deja mucho que desear. En lo que a su duración se refiere el juego goza de buena salud, además la multitud de extras desbloqueables y su más que decente modo online lo pueden hacer bastante longevo.

_JUAN PABLO DÍAZ











¡conéctate!



SE
Mega Drive
Ultimate Collection



ALGUIEN DIJO AQUELLO DE "TODO TIEMPO PASADO SIEMPRE FUE MEJOR". SEGURO QUE TENÍA UNA MEGA DRIVE. TODOS AQUELLOS QUE EN SU DÍA VIVIMOS LA ERA DE LAS CONSOLAS DE 8 BITS QUEDAMOS MARCADOS DE POR VIDA POR SU CALIDAD Y CANTIDAD DE TÍTULOS. ERAN TIEMPOS MÁS SIMPLES, TIEMPOS MEJORES PARA LOS JUGONES... Y POR SUERTE NO HAN CAÍDO EN EL OLVIDO.

Existen multitud de recopilatorios retro, pero debido a las limitaciones de licencia pocos dan la talla. Sega, sin embargo, tiene en sus arcas una de las mayores colecciones de licencias, gracias a su antiguo esplendor, y esa es la razón por la que ahora lanzan el mejor homenaje a la era del píxel que ha aparecido hasta ahora.
¿No os acordáis de aquellos juegos a los que entregasteis tantas horas de infancia? Dejadme que os refresque un poco la memoria... Alex Kidd, Ecco the Dolphin, Golden Axe, Sonic, Shining Force, Vectorman, Kid Chameleon, Streets of Rage, Altered Beast, Shinobi... ¿Qué? Pelitos de punta, ¿A que si?

Se nota que Sega ha hecho este recopilatorio de sus tiempos dorados con el mayor de los cariños, pues no se ha limitado a meter los títulos en un disco y venderlos. El menú, totalmente atractivo, nos permite ver rápidamente todo el catálogo de juegos y darles una nota del 1 al 5, lo cual hace más fácil ordenarlos según nuestros gustos.
A nivel técnico se ha añadido la posibilidad de jugar en HD, respetando el look pixelado original pero suavizando los bordes. Desafortunadamente no se han añadido funciones multijugador a través de internet (sí que hay multijugador con 2 mandos) como sucede en otros remakes de títulos retro.

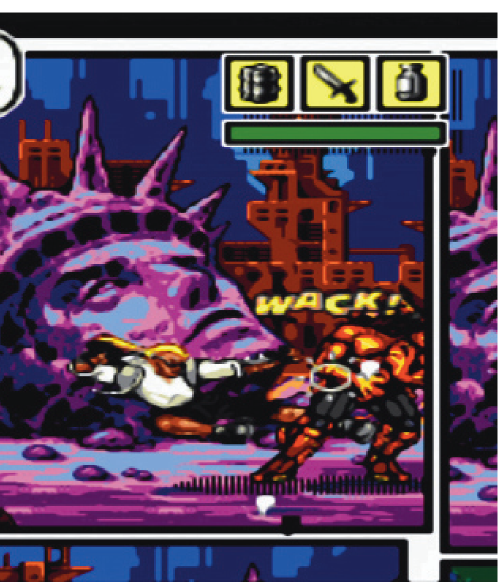


Los tiempos de carga de cada uno de los juegos es prácticamente nulo: olvidaos de soplar el cartucho y meterlo en la ranura de la consola. Otra de las novedades respecto a los juegos originales es la posibilidad de grabar partida en cualquier momento. No si os acordáis, pero antiguamente había juegos que uno tenía que terminárselos del tirón: si apagabas la consola o te mataban demasiadas veces, volvías a empezar desde cero.

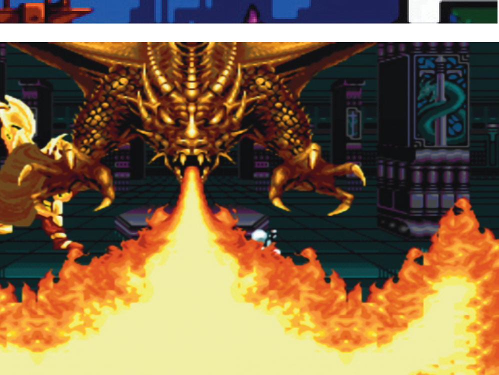
_ARNAU SANS

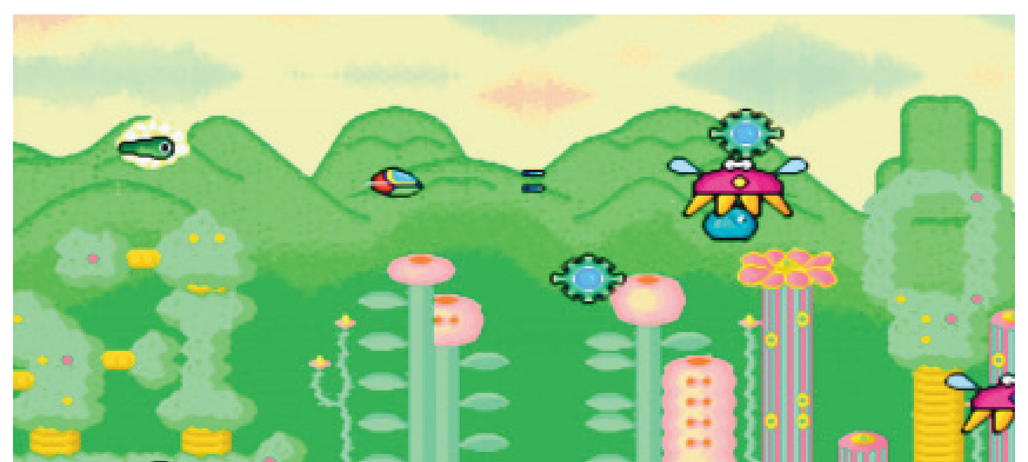
EGA









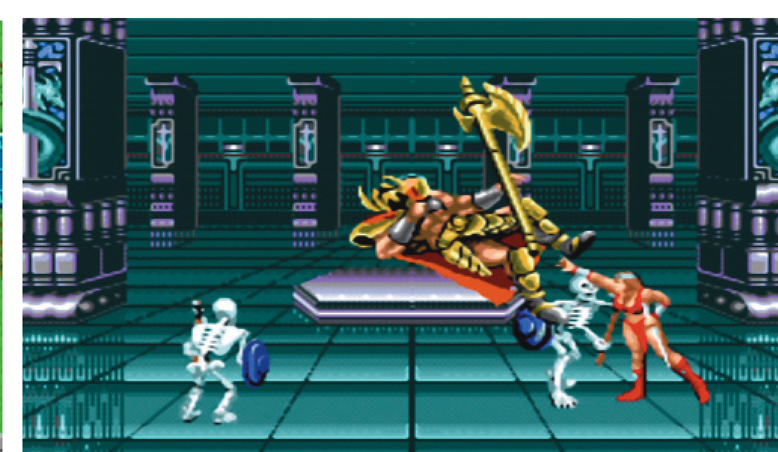














Grand Theft Auto
Chinatown Wars

ERA CUESTIÓN DE TIEMPO, ¿NO? LA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA PRESENTE GENERACIÓN Y LA SAGA MÁS EXITOSA Y POLÉMICA (TAMBIÉN UNA DE LAS DE MAYOR CALIDAD, POR SUPUESTO) DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. ERA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE SU UNIERA. VOILÀ, HE AQUÍ EL RESULTADO: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS...

Había cierto morbo, y ciertas dudas, en el resultado de llevar un juego con el sello GTA a una consola como DS, templo de lo casual. Visto el resultado, creo que difícilmente se podría haber hecho mejor. Chinatown Wars respeta las señas de identidad de la saga de Rockstar, con una trama plagada de argumentos para estampar un +18 en la carátula (drogas, sexo, florido vocabulario...), al tiempo que integra el sacrosanto stylus con elegancia. Posiblemente no llegue a aprovechar todas las capacidades de DS, como sí hizo Phantom Hourglass, que exprimía el micro con más acierto e intensidad. Pero se aproxima, y mucho.

Chinatown Wars vuelve a la clásica vista aérea que tuvimos en los primeros Grand Theft Auto, al tiempo que se establece en la Liberty City de GTA IV.

Ojito: si has jugado a esta última entrega para consolas de sobremesa, verás que el nivel de fidelidad a la hora de reproducir la ciudad es... asombroso. Eso sí, se ha quitado parte del mapeado, en concreto Alderney, la New Jersey de GTA IV. Chinatown Wars nos pone en la piel de Huang Lee, cuya historia seguro que conocéis: llega a Liberty City para entregarle a su tío una espada familiar (o no tanto...) y la cosa se lía con disparos y el robo del arma. A partir de aquí, nos tocará escalar en la pirámide mafiosa de la ciudad para recuperar el objeto.

Seguramente hayáis visto capturas del juego. Sí, efectivamente, no hay color entre los gráficos de este GTA y cualquiera de los anteriores. Incluso los de PSP están a años luz. Pero eso, y quizá algunos aspectos de cámara (mala conducción a altas velocidades por la poca anticipación que deja el zoom) y sonido (la música) son los únicos peros que se le pueden poner al juego. La duración ronda las 20 horas, y la profundidad que le dan los minijuegos y misiones paralelas (llegar al 100%, vamos...) te aseguran muchas horas más. Chinatown Wars incorpora además jugosas novedades, como un retocado sistema de persecución policial, en el que podremos destrozar, por el método de la embestida pura y dura, a los coches que nos persigan.

¿Juego del año para DS? Pues creo que sí...



La pieza central de la jugabilidad será nuestra equipadísima PDA. Un manual con mapas (es genial poder trazar un ruta con el stylus y que el GPS nos lleve, retrazándola si nos pasamos de calle), correo electrónico y mil maravillas más. A golpe de stylus, o de pulgar (es un poco incómodo combinar el palito y el cursor, vosotros me entendéis), podremos realizar decenas de tareas.

Media docena de modos multiplayer le ponen el toque de pimienta, aunque lamentablemente sólo son accesibles en red local: un par centrados en la velocidad (uno sencillo, otro estilo torneo), un deathmatch, un defender la base, otro enfocado al tiroteo masivo y un último en el que deberemos robar y proteger una furgoneta llena de material no muy legal. Hablando de material muy legal, y recuperando la mención +18 del principio: la droga, en hasta seis variedades (ácido, coca, éxtasis, heroína, marihuana y sedantes) será nuestra principal fuente de dinero. Con eso queda retratado el nivel de este GTA, que exceptuando un par de debilidades exhibe un nivel técnico y de jugabilidad pocas veces visto en la portátil de Nintendo. ¿Juego del año para DS? Pues creo que sí...

_DANI RODRÍGUEZ



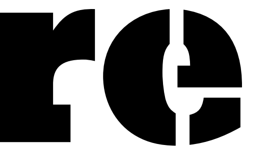
A Vampi[...] story

MUCHOS SOMOS LOS QUE, RECORDANDO LOS BUENOS TIEMPOS, ESPERÁBAMOS UNA AVENTURA GRÁFICA COMO DIOS MANDA, DE ESAS QUE TE HACÍAN REÍR, SUDAR E INDIGNARTE. DE ESAS QUE TENÍAS QUE DEJAR POR UN DÍA O DOS PORQUE ATASCARSE EN ALGÚN SITIO ERA LO NORMAL Y LA OFUSCACIÓN NO TE DEJABA PENSAR CON CLARIDAD. EN FIN, DE ESAS QUE AÚN DESPUÉS DE AÑOS SEGUIMOS RECORDANDO.

Parece ser que los chicos de Autumn Moon Entertainment (ex-desarrolladores de Lucasarts en su mayoría) sabían que ya era hora de hacer algo al respecto y, apostando por el estilo de las aventuras gráficas antiguas, nos presentan A vampyre story, con todo lo bueno de las de antes, como el point and click y un aspecto un poco más renovado.

La historia nos adentra en Draxsylvania donde nuestra vampiresa, la bella Mona De Lafitte, empieza a sentir que necesita salir del castillo para ir a París donde aprender técnicas de canto. Le encanta la ópera, y no lo hace nada mal, pero tiene mucho que aprender. Su mayor problema será Shrowdy Von Kieffer, un vampiro al que tiene encandilado hasta tal punto que fue él el que la convirtió en vampiro para tenerla a su lado. Decir que este vampiro es un poco fantoche pues aún vive con su madre en el castillo. Su inseparable amigo, el pequeño vampiro Froderick, la ayudará durante toda la aventura empezando por intentar escapar del castillo Warg.

Ya desde un buen principio se huele la esencia clásica del juego, mostrándonos unos menús simples con las opciones más usadas: cargar y guardar partida. Puedes guardarla siempre que quieras pulsando escape. El resto del menú sólo sirve para cambiar el volumen de voces, música, efectos y darle un poco más de calidad a la imagen aplicando anti-aliasing y sombras. Tenemos que decir que en ningún momento deja cambiar la resolución, que por defecto es de 1024x768. Un error por su parte. Y ya que hablamos de gráficos: todos los escenarios que hemos podido disfrutar están muy logrados, agradables a la vista y detallados pero nunca sin dejar el toque de sencillez al que nos tenían acostumbrados. Se han diseñado con animaciones tridimensionales, suficientemente variadas, y los entornos se han realizado mediante imágenes en 2D.

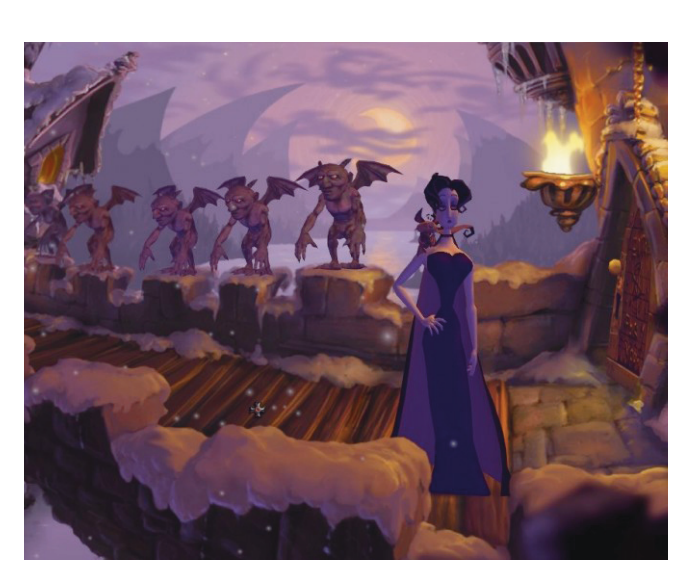


Pero donde de verdad se nota el toque Lucasarts es en los diálogos: Los comentarios y chistes fáciles están presentes muy a menudo. Sobre todo con nuestro irónico amigo Froderick. Los dos protagonistas son bastante charlatanes así que si les damos la oportunidad se pararán a hablar hasta con las macetas. Es una lástima que los diálogos estén en inglés y no los hayan doblado al castellano, así que nos tendremos que contentar con unos subtítulos. Será cuando lo escuchemos en nuestro idioma cuando sepamos de verdad si han sido acertados o no en la calidad de los chistes que sueltan nuestros protagonistas, al más puro estilo GuyBrush Threepwood.

El sistema de juego es del tipo que nos gusta, basado en el point and click así que simplemente paseando el puntero por el escenario sabrás si tienes algo que hacer con lo que ves o no. Al pasar el puntero por encima de un objeto de utilidad, se encenderá y dejará usar las diferentes opciones como son examinar, coger, empujar, hablar, etc. Apretando el botón principal del ratón y manteniéndolo pulsado. Puesto que tenemos como protagonista a una vampiro habrá a nuestra disposición algunas habilidades concretas como la de transformarte en dicho animal y volar, aunque la verdad, digamos que no le hace mucha gracia hacerlo.

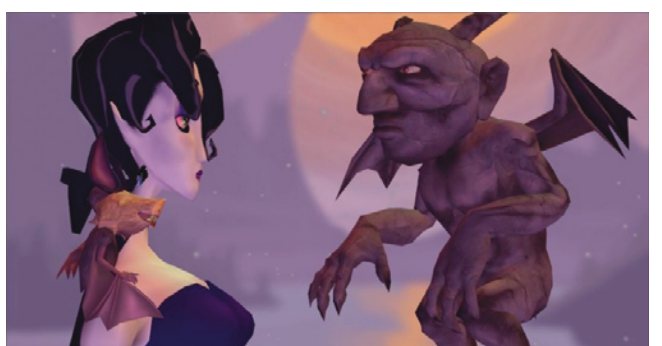
El control del inventario es fácil e intuitivo aunque al principio veremos cosas que no son del todo normales. Una de ellas es que no siempre cogerá todo lo que puede serle útil sino que lo tendrá en mente por si le hace falta en un futuro. Estos objetos aparecerán en el inventario como sombras azuladas con la forma del objeto en cuestión. Tiene su lógica, ¿para qué llevar algo pesado todo el rato si puede ir a cogerlo cuando lo necesite?

_DANI MORA











WWW.CONSOLAS.COM

